# FIFA 97

DEUTSCH



# EPILEPSIE-WARNUNG

## BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

# VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.

# BEFEHLSÜBERSICHT

In der Befehlsübersicht werden Nummern benutzt, die bestimmte Aktionen darstellen. Um eine Spielerbewegung auszuführen, entnehmen Sie die entsprechende Nummer Ihres Controllertyps der Controllerübersicht und drücken dann die angegebene Taste (oder die Tastenkombination).

# CONTROLLERÜBERSICHT

| Steuerung | Maus | Joystick | Tastatur | Gamepad | GrIP™ | Joypad |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Linksklick | Taste 1 | A | Taste 1 | A | A |
| 2 | Rechtsklick | Taste 2 | S | Taste 3 | B | B |
| 3 | Links + Rechts Taste 1 + 2 | D | Taste 4 | C | C | |
| 4 | | | Q | Taste 2 | X | X |
| 5 | | | W | Taste 2 | Y | Y |
| 6 | | | E | | Z | Z |
| 7 | | | | | A + B | M |
| **Zielen** | Maus | Joystick | Pfeiltasten | Steuerkreuz | Steuerkreuz | Steuerkreuz |
| **Effet** | Maus | Joystick | Pfeiltasten | L & R | L & R | L & R |

*FIFA 97* beinhaltet zwei Steuerungsmöglichkeiten zur Kontrolle der Aktionen: Einfach und Komplex. In der Controllerübersicht beschreiben die Nummern 1, 2 und 3 einfache Befehle, während die Nummern 4, 5, 6 und 7 schwierigeren Aktionen vorbehalten sind.

> **ANMERKUNG:** Aufgrund fehlender Tastenoptionen können Benutzer von Maus oder 2-Tasten-Joysticks nur den einfachen Steuerungssatz benutzen. Weitere Informationen unter *Steuerungsauswahl.*

- Wenn ein Spieler in Ballbesitz ist, bewegt die Zielfeldsteuerung den Spieler relativ zur Kamerasicht.
- Wenn ein Spieler einen Ball schießt, läuft er weiter in die gleiche Richtung, während die Zielfeldsteuerung den Ball in Richtung Tor steuert.
- DRALLKONTROLLE nennt man den Drall des Balles nach einem Schuß. DRALLKONTROLLE wird nicht im Rückpaß- oder Zielmodus benutzt.

# SPIELER OHNE BALL

| AKTION | BESCHREIBUNG | STEUERUNG |
|---|---|---|
| Laufen | Bewegt den ausgewählten Spieler in eine beliebige Richtung | **Zielen** |
| Tackling | Tackling des Spielers in die gewünschte Richtung | **1 + Zielen** |
| Spielerwechsel | Steuert den Spieler, der dem Ball am nächsten steht | **2** |
| Grätschen | Der ausgewählte Spieler grätscht in die gewünschte Richtung | **3 + Zielen** |
| Sprint | Der ausgewählte Spieler beschleunigt sein Tempo | **4 (schnell hintereinander)** |
| Hartes Tackling | Hartes Tackling des ausgewählten Spielers in gewünschte Richtung | **6 (oder 2 + 3) + Zielen** |

# SPIELER IN BALLBESITZ

| AKTION | BESCHREIBUNG | STEUERUNG |
|---|---|---|
| Dribbeln | Bewegt ballführenden Spieler in eine beliebige Richtung | **Zielen** |
| *Hoher Paß | Spieler spielt einen hohen Ball. Taste gedrückt halten, um die Härte des Schusses zu erhöhen | **1 + Zielen** |
| Paß | Spieler paßt den Ball. Taste gedrückt halten, um die Härte des Passes zu erhöhen | **2 + Zielen** |

| | | |
|---|---|---|
| Schuß/Klären | In Tornähe schießt der Spieler; in größerer Entfernung zum Tor "klärt"der Spieler, indem er den Ball spielfeldaufwärts schießt | 3 + Zielen |
| Sprint | Der ballführende Spieler beschleunigt sein Tempo | 4 (schnell hintereinander) |
| Bananenflanke | Spieler schlägt eine Bananenflanke | 7 (oder 1 + 2) + Zielen |

* Wenn sich ein Spieler noch weit weg vom gegnerischen Tor befindet, wird die Richtungssteuerung bei einem hohen Ball ignoriert und der Ball automatisch zentriert.

# NACH DER BALLABGABE

| AKTION | BESCHREIBUNG | STEUERUNG |
|---|---|---|
| Laufen | Bewegt ausgewählten Spieler in eine beliebige Richtung | Zielen |
| Direktabnahme | Der angespielte Spieler schießt direkt aufs Tor | 3 |
| Sprint | Der ausgewählte Spieler erhöht sein Tempo | 4 (schnell hintereinander) |
| Übergehen im Rückpaßmodus | Einen Überblick über Verteidigungsaktionen erhalten Sie nachstehend. | 5 |

## RÜCKPAßMODUS

| AKTION | BESCHREIBUNG | STEUERUNG |
|---|---|---|
| Laufen | Bewegt den ausgewählten Spieler in eine beliebige Richtung | Zielen |
| Heber | Hebt den Ball zurück zum ausgewählten Spieler | 1 |
| Paß | Spielt den Ball zurück zum ausgewählten Spieler | 2 |
| Schuß/Klären | Der angespielte Spieler schießt den Ball sofort ins offene Feld oder direkt aufs Tor | 3 |
| Sprint | Der ausgewählte Spieler erhöht sein Tempo | 4 (schnell hintereinander) |
| Aufheben des Rückpaßmodus | Sie erlangen Kontrolle über den Spieler, sobald dieser in Ballbesitz ist | 5 |

## BALL IN DER LUFT

| Aktion | Beschreibung | Steuerung |
|---|---|---|
| Laufen | Bewegt ausgewählten Spieler in eine beliebige Richtung | Zielen |
| Spezielle Bewegungen: | Kopfball, Flugkopfball, Volley oder Fallrückzieher Die Bewegungen sind abhängig von Höhe und Position des Balles und der Position des Spielers | 1+ Zielen |
| Sprint | Der ausgewählte Spieler erhöht sein Tempo | 4 (schnell hintereinander) |

# EINWURF

| AKTION | BESCHREIBUNG | STEUERUNG |
|---|---|---|
| Bewegen des Spielers | Ändern der Richtung, in die der einwerfende Spieler schaut | Zielen |
| Hoher Einwurf | Spieler wirft den Ball. Taste gedrückt halten, um Wurfstärke zu erhöhen | 1 |
| Flacher Einwurf | Spieler wirft den Ball. Taste gedrückt halten, um Wurfstärke zu erhöhen | 2 |
| Schuß/Klären | Spieler wirft den Ball. Taste gedrückt halten, um Wurfweite zu erhöhen | 3 |
| Optionen | Normaler Spielverlauf, Rückpaß-, Spielzug- und Zielmodus | 5 |

## IM RÜCKPAßMODUS

| AKTION | BESCHREIBUNG | STEUERUNG |
|---|---|---|
| Laufen | Bewegt den ausgewählten Feldspieler in eine beliebige Richtung | Zielen |
| Hoher Einwurf | Spieler wirft den Ball zum ausgewählten Mitspieler | 1 |
| Spielerwechsel | Geht alle 10 Feldspieler durch | 2 |
| Schuß/Klären | Spieler wirft den Ball zum ausgewählten Mitspieler | 3 |

## IM SPIELZUGMODUS

| AKTION | BESCHREIBUNG | STEUERUNG |
|---|---|---|
| Wahl eines Spielzuges | Wählt einen von drei Spielzügen aus. Der ausgewählte Spielzug wird auf dem Spielfeld aufgezeichnet | Zielen |
| Spielzug ausführen | Die Spieler führen den Spielzug automatisch aus | 1 |
| Spielzug ausführen | Die Spieler führen den Spielzug automatisch aus | 2 |
| Schuß/Klären | Spieler wirft den Ball. Taste gedrückt halten, um die Wurfweite zu erhöhen | 3 |
| Verdeckter Spielzug | Blendet den aufgezeichneten Spielzug EIN/AUS | 4 |

## IM ZIELMODUS

| AKTION | BESCHREIBUNG | STEUERUNG |
|---|---|---|
| Bewegen des Ziels | Bewegt das Ziel auf dem Spielfeld in eine beliebige Richtung | Zielen |
| Hoher Einwurf | Spieler wirft den Ball zum gewünschten Ziel | 1 |
| Flacher Einwurf | Spieler wirft den Ball zum gewünschten Ziel | 2 |
| Schuß/Klären | Spieler wirft den Ball in Richtung Tor oder in eine freie Zone | 3 |

# ECKSTOß/FREISTOß

| AKTION | BESCHREIBUNG | STEUERUNG |
|---|---|---|
| Bewegen des Spielers | Ändern der Richtung, in die der Spieler schaut | Zielen |
| Hoher Paß | Spieler spielt einen hohen Ball. Taste gedrückt halten, um die Schußweite zu erhöhen | 1 + Zielen |
| Flacher Paß | Spieler spielt einen flachen Ball. Taste gedrückt halten, um Schärfe des Balles zu erhöhen | 2 + Zielen |
| Schuß/Klären | In Tornähe schießt der Spieler; ist er vom Tor entfernt, "klärt" der Spieler, indem er den Ball spielfeldaufwärts schießt | 3 + Zielen |
| Optionen | Normaler Spielverlauf, Rückpaß-, Spielzug- und Zielmodus. | 5 |

## IM RÜCKPAßMODUS

| AKTION | BESCHREIBUNG | STEUERUNG |
|---|---|---|
| Laufen | Bewegt ausgewählten Feldspieler in eine beliebige Richtung | Zielen |
| Hoher Paß | Spieler schlägt den Ball hoch zum ausgewählten Mitspieler | 1 |
| Spielerwechsel | Geht alle 10 Feldspieler durch | 2 |
| Flacher Paß | Spieler tritt den Ball flach zum ausgewählten Spieler | 3 |

## IM SPIELZUGMODUS

| AKTION | BESCHREIBUNG | STEUERUNG |
|---|---|---|
| Wahl eines Spielzuges | Wählt einen von drei Spielzügen aus. Der ausgewählte Spielzug wird auf dem Feld angezeigt. | Zielen |
| Spielzug ausführen | Spieler führen den Spielzug automatisch aus | 1 |
| Spielzug ausführen | Spieler führen den Spielzug automatisch aus | 2 |
| Schuß/Klären | In Tornähe schießt der Spieler; außerhalb spielt er den Ball spielfeldaufwärts. Taste gedrückt halten, um die Härte des Schusses zu erhöhen | 3 |
| Verdeckter Spielzug | Blendet den aufgezeichneten Spielzug EIN/AUS | 4 |

## IM ZIELMODUS

| AKTION | BESCHREIBUNG | STEUERUNG |
|---|---|---|
| Ziel bewegen | Bewegt das Ziel auf dem Feld in eine beliebige Richtung | Zielen |
| Hoher Paß | Spieler schlägt den Ball hoch in Richtung Ziel | 1 |
| Flacher Paß | Spieler tritt den Ball flach in Richtung Ziel | 2 |
| Schuß/Klären | In Tornähe schießt der Spieler; außerhalb spielt er ihn spielfeldaufwärts. Taste gedrückt halten, um Härte des Schusses zu erhöhen | 3 |

# STRAFSTOß/ELFMETER

| AKTION | BESCHREIBUNG | STEUERUNG |
|---|---|---|
| Schützen auswählen | NUR FÜR ELFMETER: blättert durch alle 10 Feldspieler. Der voreingestellte Schütze ist immer der beste Schütze Ihres Teams | 2 |
| Schuß | Der Spieler schießt den Ball. Taste gedrückt halten, um die Härte des Schusses zu erhöhen | 3 + Zielen |

# TORWART IN BALLBESITZ

| AKTION | BESCHREIBUNG | STEUERUNG |
|---|---|---|
| Bewegen des Torwarts | Hat der Torwart erst einmal vier Schritte gemacht, können Sie nur noch die Richtung, in die er schaut, ändern | Zielen |
| Abwurf | Torwart wirft den Ball. Taste gedrückt halten, um die Wurfweite zu erhöhen | 1 + Zielen |
| Abschlag | Torwart schießt den Ball. Taste gedrückt halten, um die Weite des Abschlags zu erhöhen | 3 + Zielen |
| Optionen | Normaler Spielverlauf, Verteidigung und Zielmodus | 5 |

## IM RÜCKPAßMODUS

| AKTION | BESCHREIBUNG | STEUERUNG |
|---|---|---|
| Laufen | Bewegt ausgewählten Spieler in eine beliebige Richtung | Zielen |
| Abwurf | Wirft den Ball zum ausgewählten Mitspieler | 1 |
| Spielerwechsel | Blättert durch alle 10 Feldspieler | 2 |
| Abschlag | Schießt den Ball zum ausgewählten Mitspieler | 3 |

## IM ZIELMODUS

| AKTION | BESCHREIBUNG | STEUERUNG |
|---|---|---|
| Bewegen des Ziels | Bewegt das Ziel auf dem Spielfeld in eine beliebige Richtung | Zielen |
| Abwurf | Torwart wirft den Ball in Richtung des ausgewählten Ziels | 1 |
| Abschlag | Torwart schießt den Ball in Richtung des ausgewählten Ziels | 3 |

# TORABSTOß

| AKTION | BESCHREIBUNG | STEUERUNG |
|---|---|---|
| Bewegen des Torwarts | Ändert die Richtung, in die der Torwart schaut | Zielen |
| Schießen | Torwart schießt den Ball. Taste gedrückt halten, um die Weite des Abstoßes zu erhöhen | 1 + Zielen |
| Schießen | Torwart schießt den Ball. Taste gedrückt halten, um die Weite des Abstoßes zu erhöhen | 2 + Zielen |
| Schießen | Torwart schießt den Ball. Taste gedrückt halten, um die Weite des Abstoßes zu erhöhen | 3 + Zielen |
| Optionen | Normaler Spielverlauf, Rückpaß- und Zielmodus | 5 |

## IM RÜCKPAßMODUS

| AKTION | BESCHREIBUNG | STEUERUNG |
|---|---|---|
| Laufen | Bewegt ausgewählten Feldspieler in eine beliebige Richtung | Zielen |
| Schießen | Torwart schießt den Ball zum ausgewählten Spieler | 1 |
| Spielerwechsel | blättert durch alle zehn Feldspieler | 2 |
| Schießen | Torwart schießt den Ball zum ausgewählten Mitspieler | 3 |

## IM ZIELMODUS

| AKTION | BESCHREIBUNG | STEUERUNG |
|---|---|---|
| Ziel bewegen | Bewegt das Ziel auf dem Feld in eine beliebige Richtung | Zielen |
| Schießen | Torwart schießt den Ball in Richtung des Ziels | 1 |
| Schießen | Torwart schießt den Ball in Richtung des Ziels | 3 |

# ELFMETER (HALTEN)

| AKTION | BESCHREIBUNG | STEUERUNG |
|---|---|---|
| Torwart bewegen | Vor dem Schuß aktiviert, springt der Torwart, sobald der Schütze den Ball tritt. Nach dem Schuß aktiviert, "taucht" der Torwart in die gewählte Richtung. Wird keine Eingabe gemacht und der Ball geht direkt auf den Torwart, hält er automatisch. | 1 + Zielen |
| Torwart bewegen | Siehe oben | 2 + Zielen |
| Torwart bewegen | Siehe oben | 3 + Zielen |

# INHALTSVERZEICHNIS

# BILDSCHIRM SPIELAUSWAHL

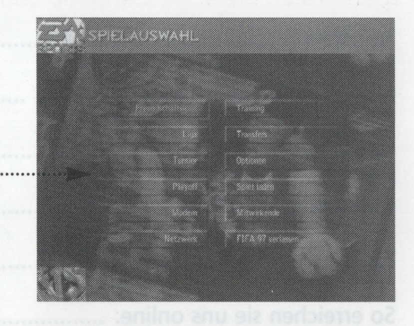
Nach dem *FIFA 97*-Vorspann und dem Titelbild folgt der Bildschirm Spielauswahl. Hier können Sie die Spielart bestimmen, die Sie spielen wollen. Sie können Spielertransfers vornehmen, Spieloptionen bestimmen oder ein gespeichertes Spiel laden.

# MENÜBEDIENUNG

| AKTION | TASTATUR | MAUS |
|---|---|---|
| Markieren | Pfeiltasten | Maus bewegen |
| Markierten Punkt auswählen | LEERTASTE oder ENTER | Linksklick |
| OK/Fortfahren | ENTER | Haken anklicken |
| Rückgängig/Zurück | ESCAPE | Kreuz anklicken |

***EA*-Tip:** Diese Befehle werden in sämtlichen Menüs von *FIFA 97* benutzt; prägen Sie sie sich hier ein und wenden Sie sie überall an.

**Anmerkung:** Obwohl versucht wurde, alle Menüsteuerungen in *FIFA 97* so zu gestalten, daß man sie mit jedem Controller ausführen kann, arbeiten dennoch einige Bildschirme mit Mausbefehlen.




***Klicken Sie auf einen Punkt der Spielauswahl, um fortzufahren***

**Freundschaftsspiel** — Spielen Sie ein Spiel zwischen Ihren Lieblingsclubs. Sie können aus über 250 Mannschaften oder beliebigen Spielern auswählen und Ihr eigenes maßgeschneidertes Team aufstellen. Siehe *Freundschaftsspiele*.

**Ligaspiele** — Wählen Sie eine von elf authentischen Nationalligen, oder nehmen Sie es mit der Weltspitze auf. Sie können bis zu 16 Teams durch eine komplette Saison führen, abhängig davon, welche Liga Sie auswählen. Siehe *Liga*.

**Turnier** — Nehmen Sie an Meisterschaften auf nationaler oder internationaler Ebene teil. Wie im Liga-Modus können Sie bis zu 16 Mannschaften auswählen, abhängig von der Auswahl der Liga. Wenn Sie in Ihrer Gruppe führen, gelangen Sie in die Playoffs. Siehe *Turnier*.

**Playoff** — Messen Sie sich sofort mit den Spitzenteams von *FIFA 97*. Bilden Sie Ihren Playoff-Baum mit bis zu 16 Mannschaften und führen Sie Ihr Lieblingsteam durch den Kampf um die Meisterschaft. Siehe *Playoffs*.

**Modem-Einstellung** — Verbinden Sie zwei Computer durch Modem oder seriellen Anschluß. Mit vier Controllern an jedem Computer können bis zu acht Spieler an einem Freundschaftsspiel teilnehmen. Siehe *Modemspiel*.

**Netzwerk** Verbinden Sie bis zu acht Computer in einem Netzwerkspiel. Verteilen Sie bis zu 20 Controller auf die Computer und ordnen Sie beinahe jede Position auf dem Platz einem Spieler zu. Siehe *Netzwerkspiel*.

**Training** Gehen Sie ins Training und verfeinern Sie Ihr fußballerisches Können in sechs fundamentalen Bereichen. Sie können Ihr Training gegen den Computer oder auch gegen einen weiteren Mitspieler ausführen. Siehe *Training*.

**Transfers** Tauschen Sie Spieler zwischen den Mannschaften einer beliebigen Liga und bilden Sie maßgeschneiderte *FIFA 97*-Aufstellungen. Sobald Ihre neuen Aufstellungen komplett sind, können Sie sie als Datenbank für den weiteren Gebrauch speichern. Siehe *Transfers*.

**Optionen** Bestimmen Sie Darbietung, Regeln und Steuerungen des bevorstehenden Matchs nach Ihrer Spielweise. Siehe *Optionen*.

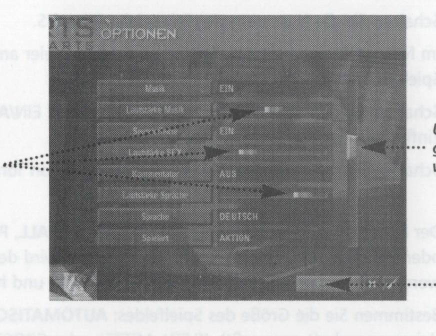
**Spiel laden** Nehmen Sie ein gespeichertes Ligaspiel, ein gespeichertes Turnier oder ein gespeichertes Playoff wieder auf.

**Mitwirkende** Betrachten Sie die Liste der Mitwirkenden und sehen Sie, wer an der Entstehung von *FIFA 97* beteiligt war.

**Spiel verlassen** Beenden Sie *FIFA 97* und kehren Sie zum System zurück.

# OPTIONEN

Ganz gleich welche Spielart sie auswählen möchten, begeben Sie sich vor Ihrem Spiel in den Bildschirm Optionen und bestimmen Sie die Spielumgebung nach Belieben. Der Bildschirm Optionen beinhaltet eine Reihe von Möglichkeiten, das bevorstehende Spiel zu gestalten.




***Um die Lautstärke einzustellen, verschieben Sie den entsprechenden Schieberegler***

***Um zu weiteren Optionen zu gelangen, blättern Sie einfach weiter***

***Wählen Sie Standard, um alle Änderungen rückgängig zu machen***

**Musik** Schalten Sie die Musik, während Sie sich im Menübildschirm befinden, **EIN**/AUS.

**Lautst. Musik** Einstellen der Musiklautstärke.

**Soundeffekte** Schalten Sie die Soundeffekte **EIN**/AUS. Dies betrifft sowohl die Soundeffekte im Menübildschirm als auch die Soundeffekte während eines Spiels.

**Lautst. SFX** Einstellen der Lautstärke der Soundeffekte.

**Spielzug-Kommentar** Schalten Sie Spielzug-Kommentare während des Spiels **EIN**/AUS.

**Lautstärke Sprache** Einstellen der Lautstärke der Ansagen und Kommentare.

**Language (Sprache)** Wählen Sie eine Sprache: **ENGLISH (Englisch)**, DEUTSCH, FRANÇAIS (Französisch), ESPAÑOL (Spanisch), ITALIANO (Italienisch) und SVENSKA (Schwedisch).

| | |
|---|---|
| **Spielart** | **ARCADE:** Alle Spieler und Mannschaften spielen gleichwertig. Überragende Ballphysik. Schnellstes Spiel. Die Spieler werden niemals müde. |
| | SIMULATION: Spieler und Mannschaften sind unterschiedlich in ihren Fähigkeiten. Spieler ermüden mit Fortdauer des Spiels. Die Anzahl der Einwechselspieler ist auf drei pro Spiel begrenzt. |
| | ACTION: Das Spiel wird während des Spiels immer schneller. Keine Limitierung der Einwechselspieler. Verbesserte Spielerfähigkeiten. |
| **Halbzeitlänge** | Wählen Sie die Länge einer Halbzeit: 45, 20, 10, 8, 6, 4 oder 2 Minuten. |
| **Uhr** | FORTLAUFEND: Die Uhr läuft ohne Unterbrechung vom Anpfiff bis zum Abpfiff. |

- Der Schiedsrichter kann nach Belieben nachspielen lassen, wenn zu viel Zeit durch Spielunterbrechungen verloren ging.

| | |
|---|---|
| | AUS DEM SPIEL: Die Uhr wird angehalten, sobald der Ball über die Seitenaus- oder Torauslinie geht und läuft weiter, sobald er wieder im Spiel ist. |
| **Fouls** | **EIN**: Der Schiedsrichter pfeift Fouls und verteilt Karten wie in einem richtigen FIFA-Match. |
| | KEINE STRAFEN: Der Schiedsrichter gibt weder gelbe noch rote Karten, egal wie rüde ein Spieler sich auf dem Platz benimmt. |
| | AUS: Weder Fouls noch Freistöße oder Karten. |
| **Verletzungen** | Schalten sie die Möglichkeit von Spielerverletzungen EIN/AUS. |
| **Abseits** | Schalten Sie Abseits **EIN**/AUS. |
| **Zeitanzeige** | Wählen Sie für Spielzeit- und Spielstandsanzeige **EIN**, AUS, NUR SPIELSTAND oder NUR SPIELZEIT. |
| **Spielernummern** | Schalten Sie die Nummern der Feldspieler **EIN**/AUS. |
| • | Im Netzwerkspiel ersetzen die Namen der Mitspieler am Computer die Spielernummern. |
| **Schiedsrichter** | Schalten Sie den Schiedsrichter auf dem Spielfeld EIN/**AUS**. Diese Option hat keinen Einfluß auf das Pfeifen von Fouls. |
| **Automatische Wiederholung (Autom. Wiederholung)** | Schalten Sie die automatische Wiederholungen von Toren **EIN**/AUS. |
| **Bodenbeschaffenheit** | Der Bodenzustand ist abhängig vom Wetter: **ZUFALL**, PLATZREGEN, FEUCHT, TROCKEN oder HEISS. Je feuchter der Rasen, desto träger wird der Ball. Auf trockenem Rasen werden Sie bemerken, daß der Ball schneller rollt und höher abspringt. |
| **Platzgröße** | Bestimmen Sie die Größe des Spielfeldes: **AUTOMATISCH** (Platzgröße ist dem der Heimmannschaft angepaßt), KLEIN, MITTEL oder GROSS. |

- Eine Änderung der Spielfeldgröße betrifft nur Freundschaftsspiele.

| | |
|---|---|
| **4-Button-Joypad** | Schalten Sie die 4-Button-Joypad-Aktivierung EIN/**AUS**. |

# ORGANISATION EINES SPIELS

Den ersten Schritt, den Sie tun müssen, um ein *FIFA 97*-Fußballspiel zu organisieren, ist zu entscheiden, welche Art von Spiel sie spielen möchten: Freundschaftsspiel, Ligaspiel, Turnier oder Playoff. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben erscheint der Bildschirm Halle/Draußen.

## BILDSCHIRM HALLE/DRAUßEN

Sie können jedes *FIFA 97* Match in einem Stadion oder in der Halle spielen, um dem Spiel eine neue Dimension zu geben. Obwohl beide Varianten nach den selben Regeln gespielt werden, liegen die Unterschiede auf der Hand. Hallenfußball wird in der Halle gespielt, mit Banden, die oben mit Plexiglas versehen sind, die anstelle der Linien das Spielfeld begrenzen. Es spielen weniger Spieler, was ein höheres Spieltempo zur Folge hat.

- Um einen Spieltyp auszuwählen, markieren Sie diesen und drücken Sie ENTER. Der entsprechende Bildschirm erscheint.

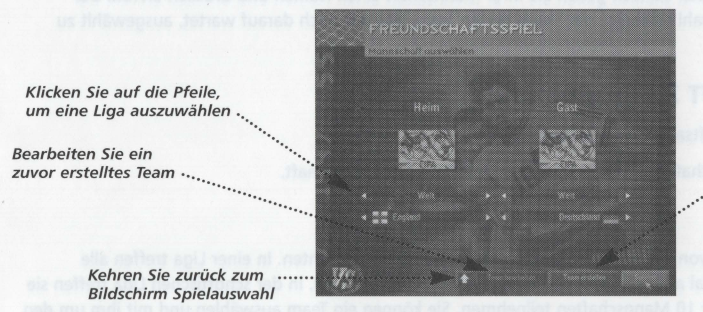
## FREUNDSCHAFTSSPIEL-MODUS

Im Gegensatz zu dem, was der Name impliziert, bedeutet Freundschaftsspiel hier ein von Wettkampf geprägtes Playoff-Finale. Auch wenn es um nichts geht, niemand will verlieren! Sie können Ihre zwei Lieblingsteams auswählen, ohne auf die Liga achten zu müssen. Spielen Sie mit Ihren speziellen "Supermannschaften" oder spielen Sie mit einer Mannschaft gegen dieselbe, um echte Ausgeglichenheit im Wettbewerb um fußballerisches Können zu erzielen.

- Nach der Halle/Draußen-Wahl erscheint der Bildschirm Mannschaftsauswahl.

## MANNSCHAFTSAUSWAHL

Wählen Sie zwei Mannschaften aus, die für Sie auf dem Spielfeld den Kampf austragen. Jede Liga besteht aus 10 bis 64 Teams, aus denen Sie auswählen können. Die Option Teambearbeitung wird erst aktiviert, nachdem Sie eine Mannschaft gebildet haben.




- Wenn Sie die gewünschten Teams ausgewählt haben, klicken Sie auf Spielen. Der Bildschirm Kundschafterbericht erscheint, gefolgt von der Steuerungsauswahl. Siehe *Steuerungsauswahl*.

## TEAM ERSTELLEN

Bilden Sie ein dynamisches *FIFA 97*-Powerteam, bei dem Sie jeden Spieler des Spiels einsetzen und so den Wettbewerb beherrschen. Nachdem Sie eine Liga ausgewählt haben, erscheint jeder Spieler dieser Liga im Talenten-Pool. Die Option Team speichern erscheint erst, nachdem Sie eine Mannschaft aufgestellt haben.




- Um die Spieler im Talenten-Pool nach Name, Position, Team oder Fähigkeit einzuordnen, drücken sie die entsprechenden Schaltflächen.
- Um den Bildschirm Team erstellen zu verlassen, ohne Ihre Mannschaft zu speichern, klicken Sie auf das Kreuz.

## UM IHR NEUES TEAM ZU SPEICHERN:

1. Wenn Sie eine Mannschaft mit den gewünschten Spielern nominiert haben, wählen Sie Team speichern. Das Dialogfeld Speichern erscheint.
2. Wählen Sie einen Speicherplatz. Danach geben Sie Ihrer Mannschaft einen Namen und drücken ENTER. Der Bildschirm Mannschaftsauswahl erscheint mit Ihrem neuen Team, das nur noch darauf wartet, ausgewählt zu werden.

## UM EINE MANNSCHAFT ZU BEARBEITEN:

- Wählen Sie in der Mannschaftsauswahl Team bearbeiten.
- Das Bearbeiten einer Mannschaft funktioniert wie das Erstellen einer Mannschaft.

# LIGA-MODUS

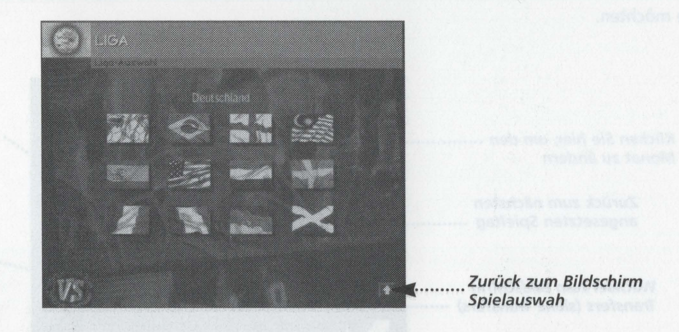
Die Dauer eines Ligaspiels hängt von der Wahl der Liga ab, in der Sie spielen möchten. In einer Liga treffen alle Mannschaften mindestens zweimal aufeinander - ein Heim- und ein Auswärtsspiel, in der schottischen Liga treffen sie sogar viermal aufeinander, da nur 10 Mannschaften teilnehmen. Sie können ein Team auswählen und mit ihm um den Titel spielen. Oder Sie leiten bis zu 16 Clubs, um näher am Tagesgeschehen zu sein.

- Nachdem Sie sich für Halle oder Draußen entschieden haben, erscheint die Liga-Auswahl.

## LIGA-AUSWAHL

Da die Anzahl von Ligaspielen abhängig von der Anzahl der Mannschaften einer Liga ist, bestimmt Ihre Wahl die Länge des Spielplans. Die Weltliga ist die größte; sie rühmt sich mit 22 von insgesamt 64 Teams aus der ganzen Welt.

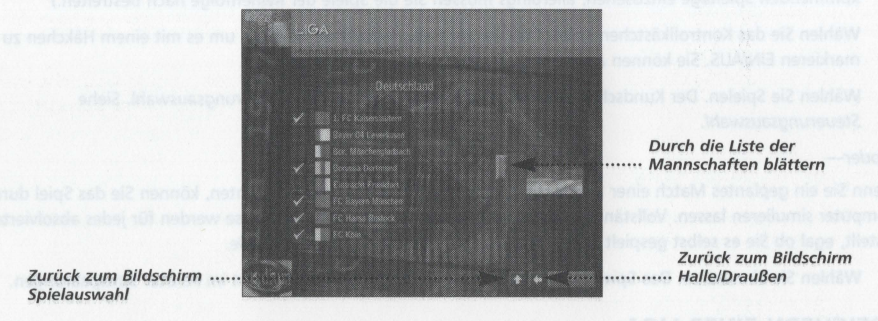
**Anmerkung:** Die mögliche Anzahl der zu steuernden Mannschaften ist abhängig von der Wahl der Liga. Um mit dem Maximum von 16 zu leitenden Teams zu spielen, ist die Auswahl der Weltliga erforderlich.




- Um eine Liga auszuwählen, wählen Sie das entsprechende Symbol. Der Bildschirm Mannschaftsauswahl erscheint.

## MANNSCHAFTSAUSWAHL

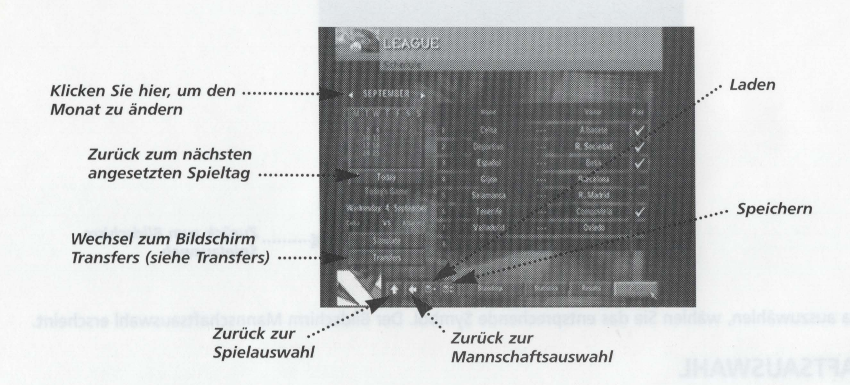
Hier werden alle Teams angezeigt, die Ihrer Liga angehören. Sie können (abhängig von der gewählten Liga) bis zu 16 Mannschaften auswählen, die Sie während der Ligaspiele leiten.




- Um ein Team auszuwählen, klicken Sie auf das Kästchen neben dem entsprechenden Symbol; ein Häkchen erscheint. Um die Auswahl rückgängig zu machen, klicken Sie erneut auf das Kästchen.
- Nachdem Sie die gewünschte(n) Mannschaft(en) ausgewählt haben, wählen Sie Spielen, um den Spielplan aufzurufen.

## SPIELPLAN

Der Spielplan listet alle Spiele auf, die während einer Saison ausgetragen werden. Ändern sie das Datum, zeigt das Fenster Spielpaarungen die Begegnungen des entsprechenden Tages an. Spiele, die von Ihren Teams bestritten werden, sind mit einem Häkchen versehen. Sie können selbstverständlich an so vielen oder so wenigen Spielen teilnehmen, wie Sie möchten.




## UM EIN LIGASPIEL ZU SPIELEN:

1. Klicken Sie auf HEUTE um zum aktuellen Spieltag zu gelangen. (Sie können zukünftige Daten anklicken, um die kommenden Spieltage einzusehen; allerdings müssen Sie die Spiele der Reihenfolge nach bestreiten.)
2. Wählen Sie das Kontrollkästchen Spielen neben der entsprechenden Paarung, um es mit einem Häkchen zu markieren EIN/AUS. Sie können an jedem gekennzeichneten Spiel teilnehmen.
3. Wählen Sie Spielen. Der Kundschafterbericht erscheint, gefolgt von der Steuerungsauswahl. Siehe *Steuerungsauswahl*.

*—oder—*

Wenn Sie ein geplantes Match einer Mannschaft, die Sie leiten, nicht spielen möchten, können Sie das Spiel durch den Computer simulieren lassen. Vollständige Statistiken, Tabellenstände und Ergebnisse werden für jedes absolvierte Spiel erstellt, egal ob Sie es selbst gespielt haben oder es vom Computer simuliert wurde.

- Wählen Sie Simulation. Das Spiel wird simuliert und das Endergebnis erscheint im Fenster Spielpaarungen.

## SPEICHERN EINER LIGA:

1. Wenn Sie eine kleine Erholungspause brauchen, wählen Sie Speichern. Das Dialogfeld Speichern erscheint.
2. Wählen Sie einen Speicherplatz, geben Sie anschließend den Namen Ihrer Liga ein und drücken Sie ENTER. Ihre Liga ist nun gespeichert.

## UM EIN GESPEICHERTES SPIEL ZU LADEN:

1. Wenn Sie bereit sind, zum Spiel zurückzukehren, wählen Sie Laden. Das Dialogfeld Laden erscheint.
2. Wählen Sie den Speicherplatz, den die gewünschte Liga belegt. Der Spielplan für diese Liga erscheint.

## TABELLENSTAND

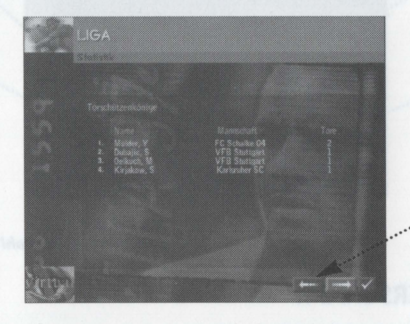
Behalten Sie während der ganzen Saison die Liga-Tabelle im Auge. In diesem Bildschirm finden Sie eine Übersicht über Spiele insgesamt, Sieg/Niederlage/Unentschieden, Tore, Gegentreffer und Gesamtpunkte. Sie können Ihre Liga-Tabelle ordnen nach: Alle Spiele, Heimspiele, Auswärtsspiele oder in Folge gewonnene Spiele.




- Um die Liga-Tabelle anders zu ordnen, müssen Sie die entsprechenden Schaltflächen drücken.
- Im Modus In Folge wird nur Sieg/Niederlage/Unentschieden angezeigt.

## STATISTIK

Der Statistik-Bildschirm beinhaltet drei Kategorien: Torschützenkönige, Fouls und Platzverweise. Dadurch, daß derjenige Spieler, der eine rote Karte erhält, vom Platz gestellt wird, finden sich alle Platzverweise auch in der Kategorie Fouls wieder.




## ERGEBNISSE

Sehen Sie sich nach jedem Spiel im Bildschirm Ergebnisse die Endergebnisse aller Mannschaften an.

## SAISONENDE

Die Anzahl der Punkte im Bildschirm Tabellenstand bestimmt die Position einer Mannschaft im Kampf um den Ligatitel. Punkte werden wie folgt vergeben: Sieg - 3 Punkte, Unentschieden - 1 Punkt, Niederlage - 0 Punkte.

- Mit Fortdauer der Saison werden Sie im Spielplan darauf hingewiesen, wenn es für eines Ihrer Teams mathematisch nicht mehr möglich ist, den Titel zu erringen.

- Am Saisonende zeigt der Spielplan den Champion mit den meisten Punkten an.

  *EA*-Tip: Wenn ein Team, das Sie leiten, vor dem letzten Spiel immer noch im Rennen um den Titel ist, sollten Sie dieses Spiel in jedem Fall selbst spielen. Eine Simulation der gesamten Saison könnte Ihre Mannschaft zwar an die Spitze der Liga bringen, aber Sie würden die Siegesfeier verpassen!

# TURNIER-MODUS

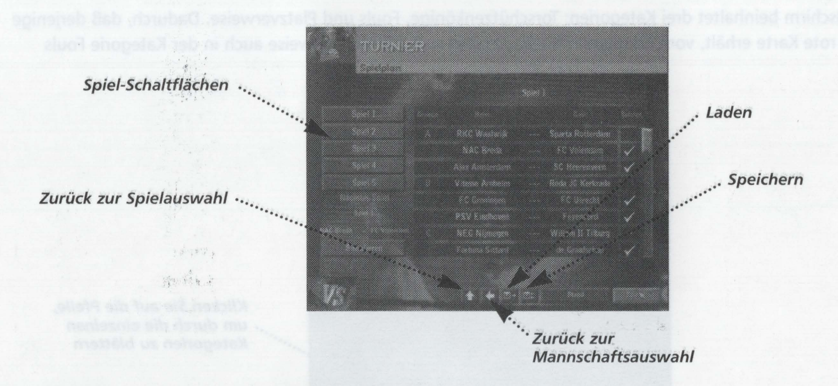
Ein Turnier wird nach den offiziellen Richtlinien von FIFA-Meisterschaften und Pokalwettbewerben ausgespielt. Die Mannschaften sind in Qualifikationsgruppen eingeteilt. Sie spielen nicht gegen jedes Team einer Liga, sondern treten nur gegen jene Mannschaften an, die in Ihrer Gruppe sind; außerdem treffen Sie nur einmal aufeinander.

Sie können eine Mannschaft auswählen und um einen Platz in den Playoffs spielen oder bis zu 16 Teams leiten, um eine größere Rolle im Pokalwettbewerb zu spielen. Die Gesamtzahl der Mannschaften hängt von der Wahl der Liga ab; es werden immer mehr Clubs daran teilnehmen, als Sie Mannschaften leiten.

- Nachdem Sie sich für Halle oder Draußen entschieden haben, erscheint der Bildschirm Liga-Auswahl.
- Die Wahl der Liga und der Mannschaft für ein Turnier ist identisch mit der Wahl bei Ligaspielen. Siehe *Liga-Auswahl*.

## SPIELPLAN

Die Qualifikation für die Playoffs kann bis zu fünf Tage dauern. Der Spielplan zeigt alle zu absolvierenden Spiele an. Wählen Sie ein Spiel, zeigt das Fenster Spielpaarungen das Match dieses Tages an. Spiele, die von einem Team unter Ihrer Leitung gespielt werden, sind mit einem Häkchen versehen; Sie können an so vielen oder wenigen Spielen teilnehemen, wie Sie möchten.




## KAMPF UM DIE MEISTERSCHAFT:

1. Klicken Sie zur Auswahl auf eine Spiel-Schaltfläche. (Sie können ein späteres Datum wählen, um den kommenden Spielplan einzusehen; allerdings müssen Sie der Reihenfolge nach spielen.)
2. Klicken Sie das Kontrollkästchen Spielen neben einer Begegnung an, um es EIN/AUS zu schalten. Sie können an jedem gekennzeichneten Spiel teilnehmen.

3. Wählen Sie SPIELEN, Der Kundschafterbericht erscheint, gefolgt von der Steuerungsauswahl. Siehe *Steuerungsauswahl*.

—*oder*—

Wenn Sie ein bestimmtes Spiel einer Mannschaft, die Sie leiten, nicht spielen wollen, können Sie es durch den Computer simulieren lassen. Die Daten für die Tabelle werden von jedem Match erstellt, egal ob Sie es selbst gespielt haben oder der Computer es simuliert hat.

- Wählen Sie SIMULATION. Das Spiel wird simuliert, und das Endergebnis erscheint im Fenster Spielpaarungen.

## UM IHR TURNIER ZU SPEICHERN:

1. Wenn Sie sich eine Erholungspause gönnen möchten, wählen Sie Speichern. Das Dialogfeld Speichern erscheint.
2. Klicken Sie auf einen Speicherplatz. Geben Sie anschließend einen Namen für Ihr Turnier ein und drücken Sie ENTER. Ihr Turnier ist nun gespeichert.

## LADEN EINES GESPEICHERTEN TURNIERS:

1. Wenn Sie bereit sind, sich wieder in das Spiel zu stürzen, wählen Sie Laden. Das Dialogfeld Laden erscheint.
2. Wählen Sie die Meisterschaft, die Sie fortsetzen wollen. Der Spielplan für diese Meisterschaft erscheint.

## ENDE EINES TURNIERS:

Die Anzahl der Punkte in der Tabelle bestimmt die Position einer Mannschaft im Playoff. Die Punkte werden wie folgt vergeben: Sieg - 3 Punkte, Unentschieden - 1 Punkt, Niederlage - 0 Punkte.

Im Bildschirm Spielplan, der nach dem letzten Spiel des Turniers erscheint, wird Ihnen mitgeteilt, ob sich die Mannschaften, die Sie leiten, für die Playoffs qualifiziert haben oder nicht.

- Wenn sich ein Team unter Ihrer Leitung für die Playoffs qualifiziert hat, verwandelt sich die Schaltfläche Spielen in Playoff. Wählen Sie PLAYOFFS, um zum Playoff-Baum zu gelangen, und beginnen Sie die Finalspiele. Siehe *Playoffspielplan*.
- Sind Ihre Mannschaften aus den Playoffs ausgeschieden, ist das Turnier für Sie vorbei.

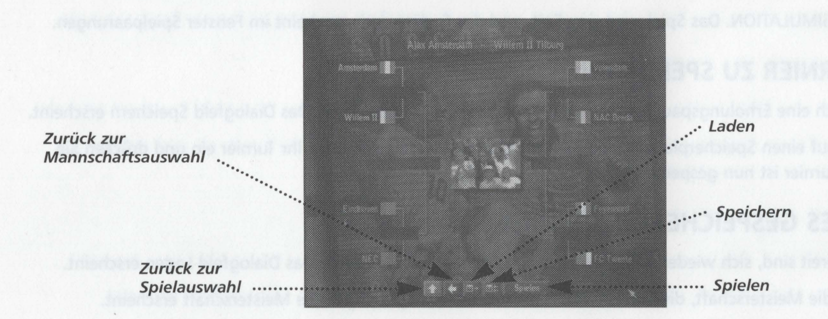
# PLAYOFF-MODUS

Die Playoffs sind die Krönung eines Turniers. Sie sind außerdem eine tolle Möglichkeit, direkt in die Arena des Meisterschaftskampfes einzuziehen. Die Playoffs werden im K.O.-System gespielt. Die Playoffs beginnen mit 4-16 Clubs, abhängig davon, welche Liga Sie wählen und wieviele Mannschaften Sie auswählen, die Sie selbst leiten möchten (1-16).

- Nach der Halle/Draußen-Wahl erscheint der Bildschirm Liga-Auswahl.
- Die Wahl der Liga und der Mannschaft für die Playoffs ist identisch zur Vorgehensweise bei Turnieren. Siehe *Liga-Auswahl*.
- Nach der Wahl des Teams erscheint der Playoff-Baum.

## PLAYOFF-BAUM

Die Mannschaften werden zufällig gesetzt und paarweise auf dem Playoff-Baum angeordnet. Das nächste angesetzte Match wird in der oberen Bildschirmhälfte angezeigt. Während der Playoffs können Sie nur an den Spielen teilnehmen, bei denen ein Team spielt, das von Ihnen geleitet wird. Sind einmal alle Ihre Mannschaften ausgeschieden, ist Ihre Teilnahme an den Playoffs beendet.




- Um ein Spiel innerhalb der Playoffs zu beginnen, wählen Sie Spielen. Der Kundschafterbericht erscheint, gefolgt von der Steuerungsauswahl. Siehe *Steuerungsauswahl.*

**Speichern von Playoffs:**

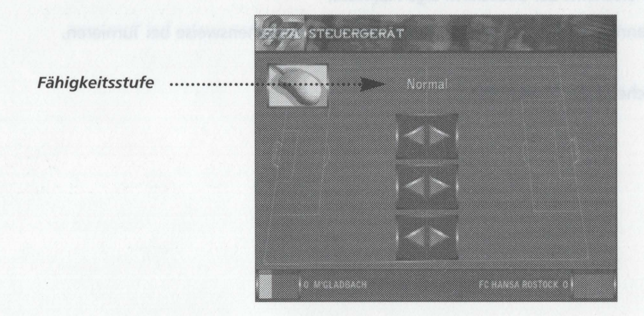
1. Wenn Sie sich eine Erholungspause gönnen möchten, wählen Sie Speichern. Das Dialogfeld Speichern erscheint.
2. Klicken Sie auf einen Speicherplatz. Geben Sie dann für Ihr Playoff einen Namen ein und drücken Sie ENTER. Ihr Playoff ist nun gespeichert.

**Um ein gespeichertes Playoff zu laden:**

1. Wenn Sie bereit sind, das Playoff wieder aufzunehmen, wählen Sie Laden. Das Dialogfeld Laden erscheint.
2. Klicken Sie auf den Speicherplatz, den das markierte Playoff belegt. Der Spielplan für dieses Playoff erscheint.

# STEUERUNGSAUSWAHL

In diesem Bildschirm können Sie ein Team Ihrer Wahl bestimmen, das für Sie im folgenden Match antritt. Wählen Sie die Fähigkeitsstufe Ihrer Spieler und konfigurieren Sie die Komplexität Ihrer Steuerung.



## FÄHIGKEITSSTUFEN

Vor einem Spiel können die Spieler ihre Steuerungen passend zu ihrer eigenen Fähigkeitsstufe einstellen. Generell bestimmt die von Ihnen ausgewählte Fähigkeitsstufe, inwieweit der Computer Ihnen und den von Ihnen gelenkten Spielern zur Seite steht.

- Um Ihre Fähigkeitsstufe einzustellen, bewegen Sie Ihre Steuerung auf eine Fahne eines Teams und dann **AUFWÄRTS/ABWÄRTS.**

**Anfänger** Volle Computerunterstützung erlaubt auch einem Amateur, mit Leichtigkeit zu spielen. Jeder Paß kommt unweigerlich bei seinem Mitspieler an. Die Spieler haben viel Raum (dies bestimmt, wie eng Sie den Ball führen müssen, um in Ballbesitz zu bleiben). Kopfbälle und typische Spielerbewegungen sind an der Tagesordnung.

**Normal** Die Computerunterstützung ist bei der Ausführung von speziellen Bewegungen (z.B. Fallrückzieher, Kopfbälle) und bei der Ballkontrolle stark reduziert. Pässe finden zwar immer noch ihr Ziel, benötigen aber eine genauere Zielpräzision.

**Profi** Keine Computerunterstützung. Die Spieler müssen sich anstrengen, um den Ball enger am Fuß zu führen, sonst laufen sie Gefahr, daß er ihnen abgenommen wird. Jeder Bereich des Spiels erfordert präzises fußballerisches Können und ein gutes Auge für mannschaftsdienliches Spiel.

## STEUERUNGSEINSTELLUNG

*FIFA 97* besitzt zwei Steuerungseinstellung: Einfach und Komplex. Mit der einfachen Steuerung können Sie die grundlegenden Techniken ausführen; die komplexe Steuerungseinstellung läßt Sie fortgeschrittene Kombinationen ausführen.

- Um einen Steuerungssatz auszuwählen, bewegen Sie Ihre Steuerung über die Mannschaftsfahne und drücken dann:

| TASTATUR | GAMEPAD | GRIP | JOYPAD |
|---|---|---|---|
| Q | Taste 2 | X | X |

- Die komplexe Steuerungseinstellung können Sie nicht benutzen, wenn Sie Ihre 4-Tasten-Gamepads am Standard-Game-Port Ihres Computers angeschlossen haben.

## UM DAS MATCH ZU BEGINNEN:

1. Wenn jeder Spieler seine Mannschaft ausgewählt hat, drücken Sie ENTER. Die Kamera fährt nun auf das Spielfeld, und die Optionen vor dem Spiel erscheinen.

- Um Optionen auf dem Spielfeld einzustellen, bewegen Sie Ihre Steuerung **AUFWÄRTS/ABWÄRTS** und wählen die gewünschte Option. Anschließend **LINKS/RECHTS,** um durch die einzelnen Wahlmöglichkeiten zu blättern. Für weitere Informationen siehe *Optionen*.

2. Drücken Sie ENTER. Das Hauptmenü erscheint. Siehe *Hauptmenü*.

# HAUPTMENÜ

Benutzen Sie das Hauptmenü, um eine Feinabstimmung für das bevorstehende Match vorzunehmen. Optionen und Steuerungswahl erlauben eine genaue Kontrolle über Ihr Spiel, während Team-Management und Startaufstellung Sie noch einmal zur Mannschaftsbesprechung um 11.00 Uhr zurückkehren lassen.

- Um im Hauptmenü einen Menüpunkt auszuwählen, bewegen Sie Ihre Steuerung zum Markieren **AUFWÄRTS/ABWÄRTS** und drücken danach ENTER.

## SPIEL WIEDERAUFNEHMEN

Lassen Sie Ihre Spieler zum Anstoß auf das Spielfeld einlaufen.

## TEAM-MANAGEMENT

Begeben Sie sich zum Bildschirm Team-Management, um die Rolle des Trainers vor Spielbeginn einzunehmen. Bestimmen Sie Strategie, Aufstellung und die Positionen der einzelnen Spieler. Siehe *Team-Management*.

## STARTAUFSTELLUNG

Bestimmen Sie die Anfangsaufstellung und nehmen Sie, wenn nötig, Positionswechsel der Spieler vor. Siehe *Startaufstellung*.

## OPTIONEN

Viele der Optionen, zu denen man über den Bildschirm Optionen gelangt, stehen zur Verfügung, um noch in letzter Minute Veränderungen vorzunehmen. Die Lautstärkeregelung wird hier in Prozenten dargestellt.

- Um die Optionen auf dem Spielfeld einzustellen, bewegen Sie Ihre Steuerung zum Markieren einer Option **AUFWÄRTS/ABWÄRTS** und anschließend **LINKS/RECHTS**, um durch die verschiedenen Wahlmöglichkeiten zu blättern. Weitere Informationen finden Sie unter *Optionen*.

## STEUERUNGSAUSWAHL

Konfigurieren Sie Ihre Steuerungseinstellung neu. Sie können Neulinge aufnehmen, die Fähigkeitsstufe verändern und zwischen Einfach und Komplex umschalten, um den Status Ihrer Steuerung zu ändern. Siehe *Steuerungsauswahl*.

## SPIEL VERLASSEN

In einem Freundschaftsspiel kehren Sie zurück zum Bildschirm Spielauswahl. In allen anderen Spielen kehren Sie zurück zum vorhergehenden Bildschirm.

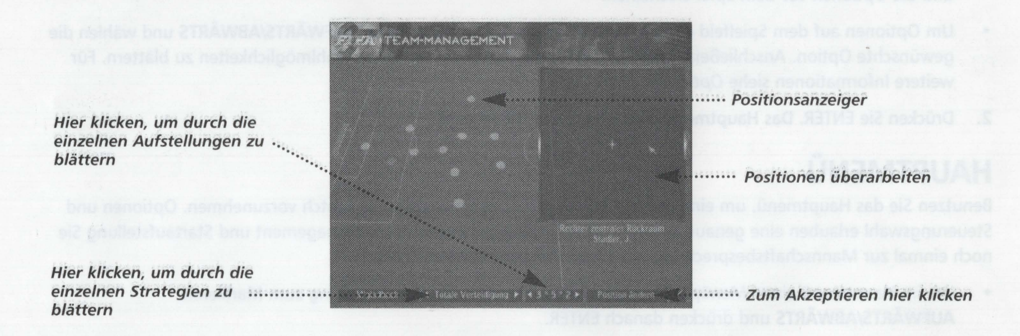
## ZURÜCK ZU DOS

Beenden Sie *FIFA 97* und kehren Sie zurück zum System.

# TEAM-MANAGEMENT

Bestimmen Sie die Strategie und die Aufstellung, die Ihr Team während des Spiels annimmt. Es gibt fünf Strategien und Formationen, aus denen Sie wählen können. Um verschiedene Kombinationen auszuprobieren, steht Ihnen eine grafische Darstellung Ihrer Mannschaft zur Demonstration jeder Strategie zur Verfügung.

Wenn Sie mit der Strategie und der Aufstellung Ihrer Mannschaft zufrieden sind, können Sie Position wählen, um eine Feinabstimmung der Positionen Ihrer Spieler auf dem Spielfeld vorzunehmen.



## UM POSITIONEN ZU ÄNDERN:

1. Wählen Sie POSITION ÄNDERN. Die Maske Positionen überarbeiten erscheint; Ihr Verteidiger wird markiert.
2. Klicken Sie den roten Punkt in der Mitte der Maske zur Überarbeitung der Position an und ziehen Sie ihn in eine beliebige Richtung. Der Verteidiger bewegt sich nach diesem Punkt.

- Um die Positionen nacheinander zu markieren, klicken Sie auf POSITION ÄNDERN.

3. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis jeder Spieler exakt die von Ihnen gewünschte Position einnimmt.
4. Um die Maske wieder zu schließen, klicken Sie erneut auf POSITION ÄNDERN. Die Maske wird geschlossen, sobald Sie sämtliche Positionen durchgeklickt haben.

## TEAM-STRATEGIE

Es ist nicht ratsam, eine Team-Strategie blind zu entwickeln. Sie sollten sich zunächst selbst einige wichtige Fragen stellen: Wie schneidet Ihr Team im Vergleich zum gegnerischen Abwehrverhalten ab? Besitzen Ihre Spieler die nötige Ballkontrolle und Zielgenauigkeit, um nach Belieben Tore zu schießen? Was ist Ihre bevorzugte Spielweise?

**Keine** KEINE bedeutet nicht, daß Ihre Mannschaft ohne jegliche Strategie aufs Spielfeld läuft. Vielmehr wird Ihr Team eine Strategie des Reagierens annehmen und sich dem Gegner anpassen.

**Verteidigung** Der Schwerpunkt wird auf die Kontrolle des Mittelfelds gelegt. Ihr Gegner ist abhängig von einem sicheren Paßspiel in diesem Bereich des Feldes; eine ausschwärmende Verteidigung unterbindet die Möglichkeit des Passens und Konterchancen. Das offensive Spiel des Gegners wird unterbunden, bevor es sich entwickeln kann.

**Totale Verteidigung** Wenn sich Ihre Spieler in der Defensive befinden, ziehen sie sich weit in die eigene Hälfte zurück, anstatt den ballführenden Spieler anzugreifen. Bricht ein Angreifer in Ihren Strafraum ein, haben Sie genügend Spieler, um ihn zu überwältigen.

**Angriff** Binden Sie Ihren Gegner in dessen eigener Hälfte. Wenn Sie Ihr Spiel jenseits der Mittellinie entfalten können, haben Sie schon fast gewonnen. Lassen Sie den Ball laufen, bis sich eine günstige Tormöglichkeit ergibt.

**Totale Offensive** Sobald Sie im Ballbesitz sind, laufen alle Ihre Spieler in Richtung gegnerisches Tor, um eine gute Tormöglichkeit zu erspielen. Mit dieser Strategie laufen Sie allerdings Gefahr, sich Konter des Gegners einzufangen, da Ihr eigenes Tor ungedeckt ist.

## TEAM-AUFSTELLUNG

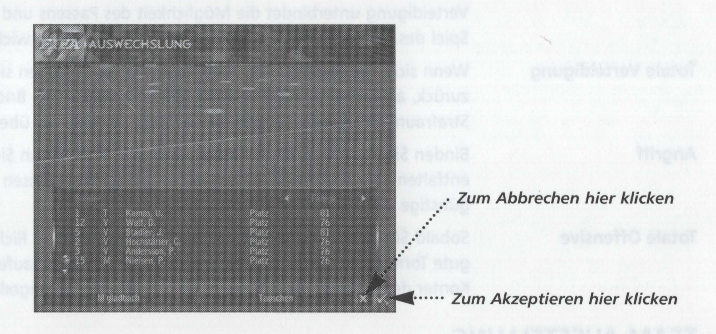
Ähnlich wie bei der Strategie sollte Ihre Team-Aufstellung nach einer Kombination aus Stärken und Schwächen Ihres Teams und Ihrem eigenen Anspruch an das Spiel ausgerichtet sein. Denn sogar die vermeintlich schwächste Mannschaft der Liga kann mit einem erfahrenen Kapitän selbst ein Superteam überraschen. Im folgenden bedeuten die Zahlen Verteidiger - Mittelfeldspieler - Angreifer.

**4–4–2** Eine rein defensiv eingestellte Formation. Mit zwei Stürmern können Sie damit rechnen, daß auf beiden Seiten kaum Tore fallen. Wenn Ihre Angreifer aber Experten im Ausbeulen des Tornetzes sind, sind zwei Stürmer möglicherweise alles, was Sie brauchen.

| | |
|---|---|
| Libero (1–3–4-2) | Drei Verteidiger mögen riskant erscheinen, aber mit einem guten Libero verbessern sich die Möglichkeiten deutlich. Der Libero bewegt sich im Rückraum von einer Seite auf die andere, erahnt den nächsten Spielzug und schlägt zu, wann immer es brenzlig wird und kann auch offensive Impulse geben. |
| 4–2–4 | Eine ausgeglichene Formation. Der Schlüssel zum 4-2-4-System sind zwei austrainierte Fußballathleten, die im Mittelfeld eingesetzt werden. Ihre Mittelfeldspieler überbrücken schnell das Mittelfeld, indem sie den Ball nach vorn passen und zurück in die Verteidigung eilen. |
| 4–3–3 | Eine gute Empfehlung für die VERTEIDIGUNG. Wenn Ihre Mittelfeldspieler und Stürmer wie eine Einheit zusammenspielen, ist die Schlacht um den Ball schon fast gewonnen. Eine starke Einheit vor Ihrem Tor sichert den Sieg. |
| 3–5–2 | Diese flexible Formation ist gut einsetzbar sowohl für die TOTALE OFFENSIVE als auch für die TOTALE DEFENSIVE. Fünf Mittelfeldspieler können schnell ihre Richtung ändern. Im einen Moment können Sie einen Angriff mit sieben Spielern aufbauen, im nächsten bilden sie einen Verteidigungsgürtel mit acht Spielern. |

# STARTAUFSTELLUNG

Die Mannschaften beginnen jedes Spiel mit einer Startaufstellung, bestehend aus zehn Spielern und einem Torhüter, die alle auf dem Spielfeld positioniert sind. Die verbleibenden Spieler auf der Meldeliste sind Reservisten. Mit den Reservespielern können Sie ermüdete und verletzte Spieler sowie Spieler, die für kommende Spiele gesperrt sind, ersetzen.




## VERÄNDERN DER ANFANGSAUFSTELLUNG:

1. Klicken Sie den Spieler an, den Sie aus der Anfangself entfernen wollen. Der Spieler ist nun markiert.
2. Wählen Sie TAUSCHEN.
3. Klicken Sie einen Reservespieler an, der den ausgewechselten Spieler ersetzen soll. Die Spieler tauschen ihre Positionen.
4. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie mit Ihrer Startaufstellung zufrieden sind.

- Sie können weitere Veränderungen Ihrer Aufstellung vornehmen, indem Sie Spielerpositionen innerhalb der Anfangself tauschen. Dies gibt Ihrer Mannschaft ein verändertes Aussehen auf dem Feld.
- Stürmer, Mittelfeldspieler und Verteidiger sind nicht auf ihre Positionen festgelegt. Torhüter müssen allerdings in ihrem Tor bleiben.

# PAUSE-MENÜ

- Um eine Pause im Spiel einzulegen, drücken Sie die ESCAPE-Taste. Das Pause-Menü erscheint.
- Um das Spiel wiederaufzunehmen, wählen Sie SPIEL WIEDERAUFNEHMEN.
- Neben den Optionen speziell für das laufende Spiel enthält das Pause-Menü viele Punkte, die Sie bereits aus dem Hauptmenü kennen. Weitere Informationen finden Sie unter *Hauptmenü*.

# KAMERAPERSPEKTIVEN

Sie können *FIFA 97* mit einer von acht verschiedenen Kameraperspektiven spielen. Jede Kamera ist auf den Ball ausgerichtet und verfolgt diesen während des gesamten Spiels.

## AUSWAHL EINER KAMERAPERSPEKTIVE:

1. Wählen Sie im Pause-Menü KAMERAPERSPEKTIVEN. Das Kamera-Menü erscheint.
2. Markieren Sie eine Kamera und drücken Sie ENTER, um eine Vorschau zu sehen.
3. Wenn Sie die gewünschte Kameraperspektive gefunden haben, drücken Sie ESCAPE. Das Pause-Menü erscheint.

**Telekamera** Diese Kameraperspektive kommt einer echten Fernsehübertragung am nächsten. Die Kamera bewegt sich von Seite zu Seite und ist in großer Höhe für einen guten Überblick auf das Spielfeld aufgestellt.

**Seitenlinienkamera** Eine weitere bewegliche Kamera an der Seitenauslinie. Diese Kamera befindet sich näher am Spielfeld. Durch sie haben Sie die gleiche Perspektive wie Trainer oder Reservespieler, die entlang der Seitenlinie stehen.

**Vogelkamera** Die Vogelkamera verfolgt das Spiel von oben nach unten (von Tor zu Tor). Wie die Telekamera ist sie weiter weg vom Spielfeld und gibt Ihnen einen Überblick, welche Formen das Spiel annimmt.

**Strafraumkamera** Wie der Name schon verrät, ist diese Kamera im Strafraum direkt hinter dem Tor der Heimmannschaft aufgestellt. Diese Von-oben-nach-unten-Kameraansicht sollte vor allem den Torhütern vertraut sein.

**Stadionkamera** Eine isometrische, sich diagonal bewegende, Kamera. Die Stadionkamera sorgt für den ökonomischsten Blick, während der Bildschirm möglichst viel vom Spielfeld zeigt.

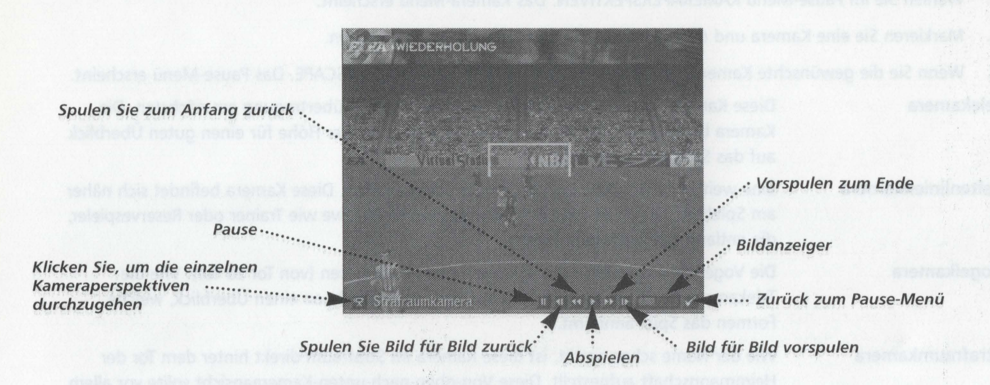
**Schulterkamera** Mit der Schulterkamera haben Sie einen diagonalen Blickwinkel, wie bei der Stadionkamera. Natürlich ist sie ein wenig niedriger angebracht, was Ihnen einen Blick über die Schultern Ihrer Spieler erlaubt.

**Ballkamera** Den hautnahsten der sieben Blickwinkel gibt Ihnen die Ballkamera. Sie ist mitten auf dem Spielfeld plaziert. Eine spektakuläre Ansicht, denn die Ballkamera gibt lediglich eine eingeschränkte Sicht auf das Feld und Ihre Mitspieler.

**Turmkamera** Das Geschehen aus der Vogelperspektive. Diese Kamera verfolgt das Geschehen von einem Ende zum anderen über der Seitenlinie. Die Turmkamera ist bestens geeignet, wenn zwei oder mehr Mitspieler an einem Computer sitzen.

## SOFORTWIEDERHOLUNG

Bei außergewöhnlichen Spielzügen ist es ein Genuß, sie ein zweites oder drittes Mal zu sehen. Wenn Sie sich das Geschehen erneut ansehen möchten, wählen Sie SOFORTWIEDERHOLUNG. Gehen Sie in den Regieraum und lassen Sie das Band laufen. Für außergewöhnliche Wiederholungen benutzen Sie die Freie Kamera und stellen sie nach Belieben auf dem Spielfeld auf.




## STEUERUNGEN DER WIEDERHOLUNG:

| AKTION | GAMEPAD | TASTATUR |
|---|---|---|
| Abspielen/Stop | Taste 1 | A |
| Kameras durchgehen | Taste 2 | S |
| Vorwärts Bild für Bild | Pfeil rechts | Pfeil rechts |
| Zurück Bild für Bild | Pfeil links | Pfeil links |
| Vorwärts zum Ende | Pfeil oben | Pfeil oben |
| Zurück zum Anfang | Pfeil unten | Pfeil unten |
| Zurück zum Pause-Menü | Taste 3 oder Taste 4 | ESCAPE |

## ZUR POSITIONIERUNG DER FREIEN KAMERA BENÖTIGEN SIE DIE MAUSSTEUERUNG:

- Zum Heranzoomen bewegen Sie den Cursor an den oberen Bildschirmrand und klicken dann links.
- Um wegzuzoomen, bewegen Sie den Cursor an den unteren Bildschirmrand und klicken dann links.
- Für eine verbesserte Zoomsteuerung klicken Sie mit beiden Maustasten, wenn Sie sich am oberen oder unteren Bildschirmrand befinden. Die Kamera fährt dann näher heran oder weiter weg.
- Um die Kamera nach oben zu bewegen, bewegen Sie den Cursor an den oberen Bildschirmrand und klicken dann rechts.
- Um die Kamera nach unten zu bewegen, bewegen Sie den Cursor an den unteren Bildschirmrand und klicken dann rechts.
- Um die Kamera nach links zu schwenken, bewegen Sie den Cursor an den linken Bildschirmrand und klicken dann links oder rechts.
- Um die Kamera nach rechts zu schwenken, bewegen Sie den Cursor an den rechten Bildschirmrand und klicken dann links oder rechts.

## AUSWECHSLUNGEN

Die Option für Reservespieler hängt von der Spielart ab, die Sie im Bildschirm Optionen auswählen. Wenn Sie SIMULATION wählen, dürfen Sie pro Spiel maximal drei Auswechslungen vornehmen. Wenn Sie ACTION oder ARCADE wählen, gelten diese Einschränkungen nicht.

- Der Bildschirm Auswechslungen ist aufgebaut wie der Bildschirm Anfangsaufstellung. Weitere Informationen finden Sie unter *Startaufstellung*.

## SPIELSTATISTIK

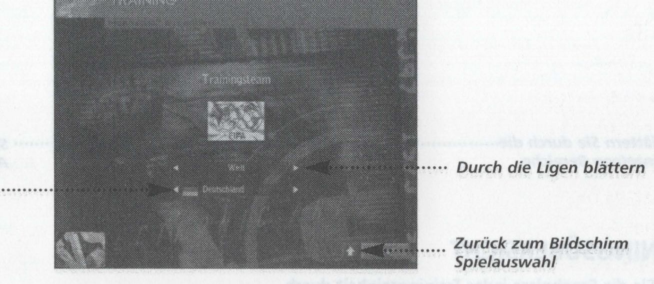
Vergleichen Sie die zwei Mannschaften in acht statistischen Kategorien:Gehalten, Schüsse aufs Tor, Eckstöße, Angriffszone, Mittelfeldzone, Verteidigungszone, Punkte und Fouls.

## SPIEL NEU STARTEN

Kehren Sie zurück zu den Optionen vor dem Spiel, um ein Spiel zwischen zwei Mannschaften zu wiederholen.

# TRAINING

Eine beträchtliche Anzahl erzielter Tore sind das unmittelbare Ergebnis erfolgreicher Spiele und Spielwiederholungen. Im Trainingsmodus können Sie in sechs verschiedenen Spielsituationen Ihre Torschußqualitäten verfeinern. Danach können Sie sich eine Technik erarbeiten, um sich gegen gegnerische Spielzüge zu verteidigen




- Wenn Sie TRAINING wählen, erscheint der Bildschirm Mannschaftsauswahl.
- Wählen Sie sich Ihr Team aus und klicken Sie anschließend auf SPIELEN. Der Bildschirm Kundschafterbericht erscheint, gefolgt von der Trainingsart.

## TRAININGSART

Wählen Sie WETTBEWERB, um gegen computergesteuerte Gegner auf Bestleistungsjagd zu gehen, oder wählen Sie STANDARD um Ihr Können mit bis zu drei weiteren Spielern zu messen.

- Um Training auszuwählen, bewegen Sie Ihre Steuerung zum Markieren **AUFWÄRTS/ABWÄRTS** und drücken anschließend ENTER. Der Bildschirm Bereich wählen erscheint.

## BEREICH WÄHLEN

Der Bildschirm Bereich wählen gibt Ihnen die Möglichkeit, sechs Situationen zu trainieren: Eckstöße, Freistöße, Torschüsse, Einwürfe, Paßspiel, Strafstöße. Wählen Sie ein Training aus.

- Um ein Training auszuwählen, bewegen Sie Ihre Steuerung zum Markieren **AUFWÄRTS/ABWÄRTS** und drücken anschließend ENTER.

**Wenn Sie WETTBEWERB gewählt haben:** Der Bildschirm Steuerungsauswahl erscheint. Wählen Sie hier ANGRIFF oder VERTEIDIGUNG. Siehe *Steuerungsauswahl*.

**Wenn Sie STANDARD gewählt haben:** Sie müssen eine Fähigkeitsstufe Ihres computergesteuerten Gegners festlegen. Nachdem Sie eine Stufe bestimmt haben, erscheint der Bildschirm Steuerungsauswahl. Wählen Sie hier ANGRIFF oder VERTEIDIGUNG. Siehe *Steuerungsauswahl*.

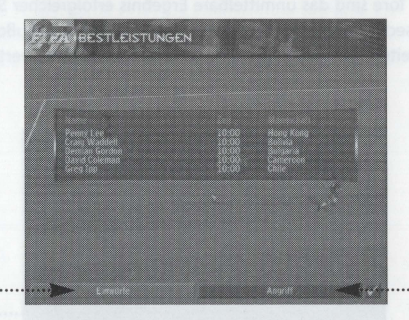
- Nachdem Sie einen Bereich gewählt haben, erscheint ein Dialogfenster, das die Trainingseinheit näher beschreibt. Lesen Sie die Beschreibung und drücken Sie ENTER, um zu beginnen.

# PAUSE-MENÜ

- Um eine Trainingspause einzulegen, drücken Sie ESCAPE. Das Pause-Menü erscheint.
- Um zum Training zurückzukehren, wählen Sie TRAINING WIEDERAUFNEHMEN.
- Das Pause-Menü enthält viele Punkte aus dem Hauptmenü; ferner enthält es folgende spezielle Optionen für die laufende Trainingseinheit. Weitere Informationen finden Sie unter *Hauptmenü*.

## BESTLEISTUNGEN

Halten Sie Ihre Bestleistungen jedes Trainings fest.




***Blättern Sie durch die einzelnen Bereiche***

***Schalten Sie um zwischen Angriff und Verteidigung***

## TRAININGSÜBERSICHT

Gehen Sie die Ergebnisse jeder Trainingseinheit durch.

## TRAINING NEU STARTEN

Zurück zum Bildschirm Trainingsarten.

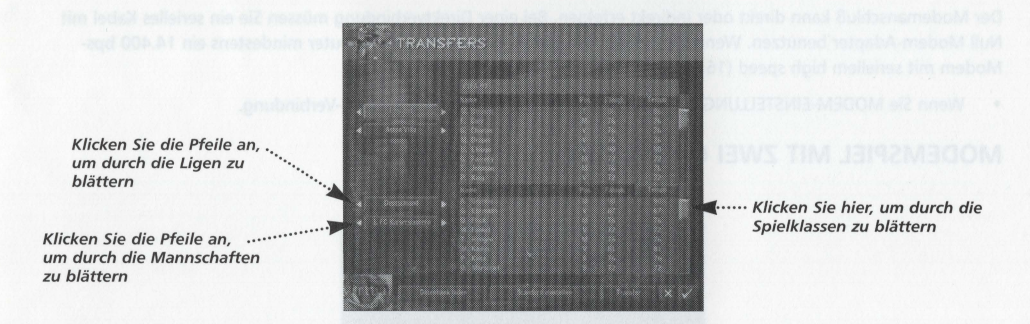
## BEREICH NEU STARTEN

Kehren Sie zurück auf das Trainingsgelände.

# TRANSFERS

Die Datenbank von *FIFA 97* enthält sämtliche Spieler auf den aktuellen Spielerlisten der Clubs. Im Transfergeschäft können Sie ohne Rücksicht auf die Liga Spieler zwischen den Teams verkaufen. Speichern Sie alle Veränderungen für Ihre eigene maßgeschneiderte Datenbank und laden Sie diese nach Belieben.

- Wenn Sie bei der Spielauswahl TRANSFERS wählen, erscheint der Bildschirm Transfers.




## ERSTELLEN EINER EIGENEN DATENBANK:

1. Wählen Sie zwei Teams, zwischen denen ein Spielertransfer ausgeführt werden soll.
2. Klicken Sie auf die Namen der zwei Spieler Ihrer Wahl für den Transfer, um sie zu markieren (ein Spieler von jeder Mannschaftsliste).
3. Wählen Sie TRANSFER. Die Spieler tauschen ihre Positionen.
4. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie mit Ihrer eigenen Datenbank zufrieden sind.

- Wenn Sie Ihre Transfers beenden wollen, ohne die Veränderungen zu speichern, klicken Sie das Kreuz an.

## UM IHRE DATENBANK ZU SPEICHERN:

1. Klicken Sie das Häkchen an. Das Dialogfenster Speichern erscheint.
2. Klicken Sie auf einen Speicherplatz. Geben Sie anschließend den Namen Ihrer Datenbank ein und drücken Sie ENTER. Der Bildschirm Spielauswahl erscheint. Ihre neue Datenbank ist bereit für den ersten Einsatz.

## UM EINE GESPEICHERTE DATENBANK ZU LADEN:

1. Wählen Sie DATENBANK LADEN. Das Dialogfenster Laden erscheint.
2. Klicken Sie auf den Speicherplatz, der mit der Datenbank Ihrer Wahl belegt ist. Die gewünschte Datenbank erscheint.
3. Klicken Sie das Häkchen an. Der Bildschirm Spielauswahl erscheint. Ihre neue Datenbank ist bereit für ihren Einsatz.

- Um die Voreinstellungen einer eigenen Datenbank zu laden, laden Sie diese und klicken dann auf STANDARDEINSTELLUNG. Die ausgewählte Datenbank bleibt so lange im aktuellen Spiel aktiv, bis eine andere Voreinstellung gewählt wird.
- Um mit den voreingestellten Manschaftslisten von *FIFA 97* zu spielen, laden Sie die FIFA 97-Datenbank und wählen Sie anschließend STANDARDEINSTELLUNG.

# MODEM UND NETZWERK-VERBINDUNG

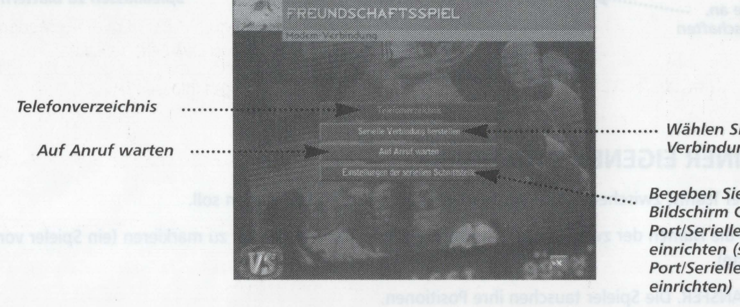
Um *FIFA 97* über Modem oder Netzwerk zu spielen, muß jeder Spieler über eine Version von *FIFA 97* verfügen sowie einen Computer haben, der die Systemvoraussetzungen erfüllt. Diese werden detailliert in der *FIFA 97*-Referenzkarte beschrieben.

## MODEM-SPIEL

Der Modemanschluß kann direkt oder indirekt erfolgen. Bei einer Direktverbindung müssen Sie ein serielles Kabel mit Null Modem-Adapter benutzen. Wenn Sie indirekt verbinden, müssen beide Computer mindestens ein 14.400 bps-Modem mit seriellem high speed (16.550 UART) Anschluß besitzen.

- Wenn Sie MODEM-EINSTELLUNG auswählen, erscheint der Bildschirm Modem-Verbindung.

### MODEMSPIEL MIT ZWEI COMPUTERN:




- Vergewissern Sie sich, daß die Modems korrekt konfiguriert sind. Siehe dazu *Computer-Port einrichten*.

1. Im Bildschirm Modem-Verbindung wählt der eine Mitspieler TELEFONVERZEICHNIS, während der andere Mitspieler AUF ANRUF WARTEN auswählt.
2. Markieren Sie im Bildschirm TELEFONVERZEICHNIS einen Speicherplatz und klicken danach auf BEARBEITEN. Sie können bis zu zehn Modemnummern im Telefonverzeichnis speichern.
3. Geben Sie Namen und Nummer des Computers ein, mit dem Sie Verbindung aufnehmen wollen, und drücken Sie anschließend ENTER. Die Nummer ist nun in Ihrem Verzeichnis gespeichert.

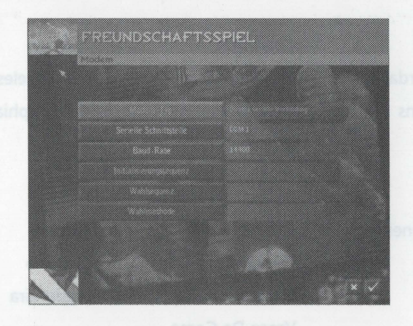
- Um eine bestehende Nummer eines Computers aus dem Nummernverzeichnis zu löschen, markieren Sie diese und wählen anschließend LÖSCHEN.

4. Klicken Sie auf WÄHLEN, um die Nummer zu wählen. Wenn die Verbindung hergestellt ist, erscheint der Bildschirm Spielauswahl.
5. Wie in einem normalen *FIFA 97*-Spiel können Sie jetzt Ihr Match gestalten.

   **Anmerkung:** Zusätzliche Information und eine Modem-Fehlerbehebung finden Sie in der *FIFA 97*-Referenzkarte.

## MODEM-EINSTELLUNG

***Klicken Sie auf einen Button, um durch die Wahlmöglichkeiten zu blättern***




**Modem-Typ** Gehen Sie die zur Verfügung stehenden Modemtypen durch. Sollte Ihr Modem hier nicht aufgeführt sein, wählen Sie die Voreinstellung GENERIC 1 ODER 2.

**Com-Port/Serielle Schnittstelle** Wählen Sie den Anschluß, an dem Ihr Modem angeschlossen ist.

**Baud-Rate** Geben Sie die Baud-Rate (bps) Ihres Modems an.

**Initialisierungssequenz** Wenn Ihr Computer eine spezielle Initialisierungssequenz besitzt, können Sie diese hier eingeben.

**Wahlsequenz** In der Wahlsequenz müssen Sie nicht die Wahlart (d.h. Ton- oder Impulswahl) angeben.

**Wahlmethode** Sie können zwischen Ton- und Impulswahl wählen.

# NETZWERK-SPIEL

- Wenn Sie NETZWERK als Spielvariante wählen, erscheint der Bildschirm Netzwerk-Verbindung.

## UM EIN NETZWERKSPIEL EINZURICHTEN:

- Vergewissern Sie sich, daß ein geeignetes Netzwerkprotokoll ausgewählt ist.
- Um die Optionen durchzugehen, wählen Sie Netzwerkprotokoll.

1. Sobald der Bildschirm Netzwerk-Verbindung erscheint, wählt ein Mitspieler die Option INITIALISIEREN, während der oder die andere(n) Mitspieler die passende Liste der Spiele auswählt/auswählen. Das Initialisierungsmenü erscheint.

- Um einen eigenen Namen einzugeben, wählen Sie Gerätename. Geben Sie anschließend einen Namen ein und drücken Sie ENTER.

2. Sobald die anderen Computer in der Liste der Spieler erscheinen, klicken Sie auf das Häkchen, um das Spiel zu initialisieren. Sobald eine Verbindung hergestellt ist, erscheint der Bildschirm Spielauswahl.

- Um mit den anderen Spielern zu plaudern, wählen Sie MITTEILUNG SENDEN. Anschließend geben Sie Ihre Nachricht ein und drücken ENTER.
- Um einen Computer aus dem Netzwerkmatch zu entfernen, markieren Sie ihn und wählen dann RAUSWERFEN.

3. Richten Sie Ihr Spiel wie ein normales *FIFA 97*-Spiel ein.

- Der initialisierende Computer hat die alleinige Kontrolle über die Bildschirme Team- und Ligaauswahl.

**Anmerkung:** Zusätzliche technische Informationen und Möglichkeiten der Fehlerbehebung finden Sie in der *FIFA 97*-Referenzkarte.

# LIGAMITGLIEDER

## AMERIKANISCHE LIGA

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Atlanta | Boston | Charlotte | Chicago | Dallas |
| Detroit | Fort Lauderdale | Indianapolis | Los Angeles | Miami |
| Montréal | New Orleans | New York | Philadelphia | Pittsburgh |
| San Antonio | Seattle | St. Louis | Toronto | Vancouver |

## BRASILIANISCHE LIGA

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| America-RJ | Atletico Mineiro | Bangu | Barreira | Botafogo |
| Corinthians | Cortiba | Criciuma | Cruzeiro | Flamengo |
| Fluminense | Gremio | International | Madureira | Palmeiras |
| Santos | Sao Paulo | Vasco Da Gama | | |

## ENGLISCHE LIGA

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Arsenal London | Aston Villa | Blackburn | Bolton | Chelsea |
| Coventry | FC Everton | Leeds United | Liverpool | Manchester City |
| Manchester United | Middlesbrough | Newcastle | Nottingham Forest | Queens Park |
| Sheffield Wed. | Southampton | Wimbledon | West Ham United | Tottenham |
| Hotspurs | | | | |

## FRANZÖSISCHE LIGA

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Auxerre | Bastia | Bordeaux | Cannes | F.C. Metz |
| Gueugnon | Guingamp | Le Havre | Lille | Lyon |
| Martigues | Monaco | Montpellier | Nantes | Nizza |
| Paris SG | R.C. Lens | Rennes | Strasbourg | St. Etienne |

## DEUTSCHE BUNDESLIGA

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1860 München | Bayern München | Borussia M'gladbach | Borussia Dortmund | |
| 1. FC Köln | Eintracht Frankfurt | Fortuna Düsseldorf | SC Freiburg | Hamburger SV |
| Hansa Rostock | 1. FC Kaiserslautern | Karlsruher SC | Bayer Leverkusen | Schalke 04 |
| St. Pauli | VfB Stuttgart | KFC Uerdingen | Werder Bremen | |

## ITALIENISCHE LIGA

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| AC Mailand | Atalanta Bergamo | Bari | US Cagliari | Cremonese |
| AC Florenz | Inter Mailand | Juventus Turin | Lazio Rom | SSC Neapel |
| Padova | AC Parma | AC Piacenza | AS Rom | Sampdoria Genua |
| AC Turin | FC Udinese | Vicenza | | |

## MALAYSISCHE LIGA

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Brunei | Johor | Kedah | Kelantan | Lumpur |
| Malacca | N. Sembilan | Pahang | Penang | Perak |
| Perlis | Sabah | Sarawak | Selangor | Terenganu |

## HOLLÄNDISCHE LIGA

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Ajax Amsterdam | de Graafschap | FC Twente | FC Utrecht | FC Volendam |
| Feyenoord Rotterdam | Fortuna Sittard | GA Eagles | Groningen | Heerenveen |
| NAC Breda | NEC | PSV Eindhoven | RKC Waalwijk | Roda JC |
| Sparta | Vitesse | Willem II | | |

## SCHOTTISCHE LIGA

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Aberdeen | Celtic Glasgow | Falkirk | Hearts | Hibernian |
| Kilmarnock | Motherwell | Partick | Raith | Glasgow Rangers |

## SPANISCHE LIGA

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Albacete | Atl. Madrid | FC Barcelona | Betis Sevillia | Athletic Bilbao |
| Celta | SD Compostela | Deportivo La Corunia | Español Barcelona | Sporting Gijon |
| Merida | Real Oviedo | Real Madrid | R. Sociedad | Rayo Vallecano |
| Salamanca | RC Santander | FC Sevilla | CD Teneriffa | FC Valencia |
| Real Valladolid | Zaragoza | | | |

## SCHWEDISCHE LIGA

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| AIK | Degerfors | Djurgården | Göteborg | Halmstad |
| Helsingborg | Malmo | Norrköping | Oddevold | Örebro |
| Örgryte | Öster | Trelleborg | Umeå | |

## WELTLIGA

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Ägypten | Algerien | Argentinien | Australien | Belgien |
| Bolivien | Brasilien | Bulgarien | Chile | China |
| Costa Rica | Dänemark | Deutschland | Elfenbeinküste | England |
| Finnland | Frankreich | Ghana | Griechenland | Hongkong |
| Island | Israel | Italien | Japan | Kamerun |
| Kanada | Kolumbien | Kroatien | Litauen | Luxemburg |
| Malaysia | Mexiko | Marokko | Niederlande | Nordirland |
| Neuseeland | Nigeria | Norwegen | Peru | Österreich |
| Polen | Portugal | Rep. Irland | Rumänien | Rußland |
| Sambia | Saudi-Arabien | Schottland | Schweden | Schweiz |
| Singapur | Slovenien | Spanien | Südafrika | Südkorea |
| Trinidad & Tobago | Tschechische Rep. | Tunesien | Türkei | Ukraine |
| Ungarn | Uruguay | USA | Wales | |

# MITARBEITER

## EINE EXTENDED PLAY-PRODUKTION

| | |
|---|---|
| **Ausführender Produzent:** | Bruce McMillan |
| **Produzent:** | Marc Aubanel |
| **Co-Produzent:** | M. James Schulte |
| **Weitere Produzenten:** | Paul Smith, Kerry Whalen, Nick Wlodyka |
| **Regie:** | Warren Wall |
| **Leiter Entwicklung:** | John Santamaria |
| **Chefprogrammierer:** | Darren Gyles |
| **Programmierer:** | Ted Sylka, Ben Cho, Bo Yang, Chris Khoo, Penny Lee, Brian Plank, Mark Gipson, Desmond Fernando, David Wong |
| **Weitere Programmierer:** | Kevin Pickell, Wyatt Cheng, Tony Lam |
| **Künstlerische Leitung:** | David Adams |
| **Franchising:** | Jackie Ritchie |
| **Leitender Künstler:** | Terry Chui |
| **Künstler:** | Laura Parr, Margaret Livesey, Tracey Deer, Tony Lee |
| **Weitere Künstler:** | Donna Brockopp |
| **CG-Überwachung:** | John Rix |
| **Animationen:** | Joe MacDonald, Craig Hui, Dianna Davies |
| **Franchise Audio:** | CT |
| **Sprachausgabe:** | Robert Bailey |
| **Tontechniker:** | Omar Al-Khafaji, Frank Faugno |
| **Musik:** | Graeme Coleman |
| **Mischung:** | Randy Staub |
| **Videos:** | Tom Raycove |
| **Tonbearbeitung:** | Gotham City Recording, Craig Waddell |
| **Leitung Motion Capture:** | Demian Gordon |
| **Motion Capture:** | David Coleman, Greg Ipp, Jake Sheridan, JJ Gonzales, Vincent Ng, Peter Samur |
| **Motion Capture England:** | Rafael Colantonio, Gary Roberts, Mark Bergan, John Mathieu |
| **Koordination Qualitätssicherung:** | Steve Livaja |
| **Leitung Qualitätssicherung:** | Craig Welburn |
| **Stellvertretender Leiter Qualitätssicherung:** | Andrew Chan, John Johnson |
| **Tester:** | Andrew (Drew) Schattenkirk, Randy Deluna, Bruce Dunbar, Verne Siebert, Ryan Savella, Connor Dougan, Alexander Hobrough, Wendy Fletcher, Kevin Kinisky, Randy Parmar, Zech Prinz, Alvin Marte, Andy Teal, Benson Nair, Joel Frigon, Avinash Narayan, Phong Lam, Jeff Hutchinson, Marcus Hoc, Michael Gievers, Sylvain Caburrosso, Daniel Roth, Darren Sleno |

| | |
|---|---|
| **Koordination Hardwarekonfiguration:** | Tony Lam, Bill Kim |
| **Techniker Hardwarekonfiguration:** | D'arcy Gog, Colin Cox, Ted Nugent, Paul Breland |
| **Koordination Übersetzungen für Europa:** | Bianca Normann |
| **Deutsche Übersetzung Handbuch:** | zeiX image digital publishing GmbH |
| **Beratung:** | Carl Valentine |
| **Marketing:** | Paula Burt, Margaret Murray |
| **Dokumentation:** | Bill Scheppler |
| **Dokumentations-Layout:** | Edward Du Bois |
| **Verpackung:** | Corey Higgins |
| **Verpackungsillustration:** | Chris Cole/Allsport USA |
| **Qualitätssicherung EA San Mateo:** | Steven Nix |
| **Qualitätssicherung Europa:** | Jason Beresford, Chris Chaplin, Lars Berenbrinker |
| **Besonderer Dank an:** | Masahiko Yoshizawa, Rob Leingang, Louise Read, Tamara Pearl, Adrienne Travica, Bonnie Harvey, Frank Barchard, Andrew Brownsword, Dave Mercier, Jay MacDonald, Howard Shaw, Danny Novak, Adam Sliwinski, Masaru Tamura, Yanick Lebel, Dwayne Wudrich, Ian Hancock, Gaven Chang, David Ginola, Mark D'Andrea, Patrick Weir, Mickey Ross, Paul Lewis, Graeme Wilson, Dominique Goy, Stefan Schultz, Julio Valladares, Sandra Picaper, Maria Ziino, Adrian Crook |

# TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Wenn Sie immer noch Probleme mit dieser Software haben, nachdem Sie die gesamte Dokumentation studiert haben, lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt. Electronic Arts hat eine Customer-Service-Abteilung mit Spezialisten, die Ihnen bei allen möglicherweise auftretenden Problemen gerne weiterhelfen. Dieser Kundendienst steht Ihnen während der üblichen Geschäftszeiten unter der Telefonnummer 02408/940-555 zur Verfügung.

Bei den heutigen PCs gibt es Millionen verschiedener Kombinationen von Hardware und Software. Aus diesem Grund müssen Sie sich eventuell auch an den Händler oder Hersteller Ihres Computers wenden, um den PC so zu konfigurieren, damit das Spiel optimal läuft. Wenn Sie anrufen, sollten Sie sich möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten. Falls dies nicht möglich ist, halten Sie bitte folgende Informationen bereit:

- Die Fehlermeldung, die erschien, als das Problem auftrat (falls vorhanden).
- Typ und Hardware-Daten Ihres Computers, einschließlich Informationen zur CPU, Sound- und Grafikkarte.
- Typ des Betriebssystems sowie die momentan von Ihnen verwendete Version.
- Typ Ihrer Maus und Ihres Maustreibers (falls vorhanden).
- Inhalt der Dateien **CONFIG.SYS** und **AUTOEXEC.BAT** aus Ihrem C:\-Laufwerk (und von Laufwerk A:, falls Sie versucht haben, eine Bootdiskette zu erstellen).
- Typ Ihres CD-ROM-Laufwerks, CD-ROM-Erweiterungen und Version Ihres Treibers.
- Inhalt des Bildschirms, der nach Eingabe des Befehls MEM/C erscheint.

Sie können uns aber auch unter der folgenden Adresse schriftlich erreichen und die oben genannten Informationen mitschicken. Bitte geben Sie auch eine Telefonnummer an, unter der Sie tagsüber erreichbar sind.

Electronic Arts GmbH
Customer Service
Pascalstr. 6
52076 Aachen

# SO ERREICHEN SIE UNS ONLINE:

Worldwide web: http://www.ea.com

# HINWEIS



# EINGESCHRÄNKTE GARANTIE

Electronic Arts erteilt dem ursprünglichen Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine für 90 Tage ab Verkaufsdatum geltende Garantie, daß der Datenträger, auf dem das Software-Programm gespeichert ist, keine Mängel an Material und Verarbeitung aufweist. Sollten also während dieser Zeit Mängel an dem Datenträger auftauchen, tauschen Sie das Software-Programm bitte bei dem Händler um, bei dem Sie es gekauft haben. Diese Garantie gilt nicht für Datenträger, die unsachgemäßem oder übermäßigem Gebrauch oder Beschädigungen ausgesetzt waren.

# RÜCKSENDUNG NACH ABLAUF DER GARANTIEFRIST

Um nach Ablauf der Garantiefrist in den Genuß einer Ersatzlieferung zu kommen, senden Sie die Original-CD an Electronic Arts GmbH. Bitte legen Sie eine kurze Beschreibung des Defekts bei, einen Euroscheck über 25,- DM, und vermerken Sie Ihren Namen, Ihre Anschrift und eine Telefonnummer, unter der Sie tagsüber erreichbar sind.

Electronic Arts GmbH

Pascalstr. 6

52076 Aachen

Sollten Sie noch Fragen haben, können Sie uns während unserer Geschäftszeiten unter folgender Telefonnummer erreichen: 0 24 08/9 40 - 5 55.

Der Hallen-Modus, der in diesem Spiel enthalten ist, entspricht nicht den offiziellen FIFA-Regeln und -Vorschriften.

**Electronic Arts GmbH**
**Pascalstr. 6**
**52076 Aachen**
**GERMANY**

